PROPOSAL PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Logo Web

[Nama]Team

-Berton Arie P

-Michael Juan Vindiyanto

-Pratama Wisnu Samodro

PEMBIMBING

Ritsu Saptono

LOGO uns

GEMASTIK 9

2016

LATAR BELAKANG

Setelah siswa lulus dari SMA, mereka beralih nama dari siswa menjadi mahasiswa. Mahasiswa dikenal sebagai orang yang memiliki *seabrek* tugas di kampus. Tak jarang mahasiswa betah di kampus sampai tengah malam bahkan menginap. Di samping itu, mahasiswa juga memiliki berbagai kegiatan yang ada di kampus mereka. Mulai dari kegiatan olahraga, kepramukaan, paduan suara, dan kegiatan organisasi. Di dalam kegiatan organisasi, tak asing kita sering mendengar kata “acara”. Menurut KBBI, acara adalah

1. hal atau okok yang akan dibicarakan(dalam rapat, perundingan, dan sebagainya)
2. hal atau pokok isi karangan
3. kegiatan yang dipertunjukkan, disiarkan, atau diperlombakan

Acara dalam artian ini adalah suatu kegiatan yang diadakan dalam berbagai bentuk, bisa berbentuk seminar, workshop, konser, kepedulian sosial, dan lain lain. Acara acara tersebut akan terus ada berjalan seiringan dengan perkuliahan.

Tentu saja, dalam penyelenggaraan acara diperlukan adanya sumber daya manusia, dalam kasus ini adalah mahasiswa yang bertindak sebagai pelaku, dan sumber dana sebagai penunjang. Keberlangsungan suatu acara juga ditentukan dengan jumlah peserta yang ada. Yang sering menjadi masalah dalam menjalankan acara adalah sumber dana. Sumber dana kadang pas atau bahkan kurang, sehingga tak jarang banyak yang menggunakan sponsorship. Sehingga diperlukan suatu alat komunikasi yang dapat digunakan dalam penyebaran suatu acara tersebut dan untuk memudahkan penyelenggara acara dalam mencari sponsorship. Oleh karena itu sebuah aplikasi perlu dikembangkan. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan semua orang dapat mengetahui acara apa saja yang diadakan oleh mahasiswa dan juga dapat digunakan untuk mencari sponsorship dengan sebuah aplikasi.

Tujuan dan Manfaat

1. Memudahkan pengguna dalam penyebaran dan memperoleh informasi mengenai acara yang diadakan mahasiswa
2. Sebagai jembatan atau penghubung antara penyelengara yang membutuhkan dana atau sponsorship dengan pemberi dana/sponsorship
3. Meningkatkan semangat mahasiswa dalam mengadakan suatu acara
4. Dapat menjadi salah satu media untuk menyebarkan suatu informasi acara

Batasan Perangkat Lunak yang Dikembangkan

Agar perangkat lunak tepat sasaran, maka penulis membatasi bahwa penyelenggara acara adalah mahasiswa, dalam kasus ini, yaitu adalah peng-upload acara haruslah seorang mahasiswa. Sedangkan pengguna/pengakses biasa tidak penulis batasi.

Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Met

Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak

Analisis Kebutuhan

1. Kebutuhan antar muka

-Perangkat lunak akan dibuat sedemikian rupa sehingga mudah digunakan oleh pengguna

-Perangkat lunak harus dapat menyimpan data yang diupload pengguna

-Perangkat lunak harus dapat mengubah data yang tersimpan

1. Kebutuhan data

-Data peng-upload acara

-Data sponsorship

-Data acara

1. Kebutuhan Fungsional

-Mengelola acara, yaitu dengan menampilkan acara yang telah diupload agar dapat diakses oleh pengguna lain.

Desain Solusi Perangkat Lunak

Implementasi Perangkat Lunak

* Judul / Nama perangkat lunak
* Latar Belakang Ide Perangkat Lunak
* Tujuan dan Manfaat Dikembangkannya Perangkat Lunak
* Batasan Perangkat Lunak yang Dikembangkan
* Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak
* Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak
* Implementasi Perangkat Lunak
* Screenshot Mockup Interface Perangkat Lunak
* Dokumentasi Cara Penggunaan Perangkat Lunak